はじめに

ゲームの遊びかた

その他

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『ゴルフ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの⚠を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

『ゴルフ』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

2 ゲーム紹介

『ゴルフ』は、クラブを使ってボールを打ち、なるべく少ない打数でグリーンのカップに入れる、ゴルフゲームです。
ゴルフは自然を相手にするスポーツといわれます。このゲームでもバンカー、ラフ、ウォーターハザードなどの自然の障害や、風の向きや強さが各ホールに設定されています。コースは「ＪＡＰＡＮコース」と「Ｕ．Ｓ．Ａ．コース」の２種類があり、１ラウンド１８ホール、全３６ホールをプレイできます。

3 操作方法

コースでの操作方法

クラブの変更	✜
画面の切り替え	Ⓑ
ホール画面のスクロール	✜
グリーン画面のスクロール	✜
プレイ画面に戻る	Ⓐ（ホール画面・グリーン画面のとき）
ショット方向の調整	✜
ショット	Ⓐ（プレイ画面のとき）
高いボールをショットする	✜（ショット中）
低いボールをショットする	✜（ショット中）
スコア画面を開く・閉じる	START

セーブ画面の表示	SELECT（プレイ画面のとき）

その他の操作方法

項目の選択	✚
決定	START
キャンセル	Ⓑ

※Ⓐ＋Ⓑ＋START＋SELECTを同時に押すと、ゲームをリセットして、タイトル画面に戻ります。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に３ＤＳ本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

タイトル画面で「１ＰＬＡＹＥＲ」を選んで START を押します。

※「２ＰＬＡＹＥＲ」は遊べません。

※タイトル画面で SELECT を押すと、「ＪＡＰＡＮコース」と「Ｕ．Ｓ．Ａ．コース」それぞれのトップスコアが、上位５つまで表示されます。START を押すと、タイトル画面に戻ります。

最初から遊ぶ場合

最初から遊ぶ場合は名前登録画面が表示され、プレイヤー名を6文字以内で入力します。以下の操作で登録すると、コースセレクト画面に進みます。

カーソルの移動	✜
文字の入力	Ⓐ
入力済みの名前を消去	Ⓐ（「NEW GAME」から名前登録画面に進み、入力済みの名前にカーソルを合わせているとき）
1文字戻る	Ⓑ
入力の完了	START

コースセレクト画面

コースを選んでSTARTを押すと、ゲームが始まります。

続きから遊ぶ場合

すでにプレイヤーが登録されている場合は、ゲームセレクト画面が表示されます。ゲームを再開するときは、プレイヤーの名前を選び、START を押すと、プレイヤーモード画面が表示されます。

●NEW　GAME

登録してあるプレイヤーのデータとは別に、新しくゲームを始めるときは、「NEW　GAME」を選んで名前登録画面に進み、新たにプレイヤーの名前を登録します。

※すでにプレイヤーのデータを２つ登録している場合は、どちらかを選んで新しいデータを上書きします。古いデータは元に戻せません。

プレイヤーモード画面

以下の３つのメニューから選びます。

●CONTＩNUE

前回セーブを行ったところから、プレイを再開します。

●NEW　GAME

コースセレクト画面に進み、同じプレイヤー名で最初からプレイできます。

●BEST　SCORE

「JAPANコース」と「U．S．A．コース」それぞれの、プレイヤーのベストスコアが表示されます。START を押すと、プレイヤーモード画面に戻ります。

※プレイヤーのデータを消去すると、ベストスコアも消去されます。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブして終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、（→７）をご覧ください。

6 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブについて

プレイ中はホール、スコア、ボールの位置などが自動的にセーブされます。
また、プレイ画面で SELECT を押すとセーブ画面が表示されます。「YES」を選ぶとセーブが完了し、タイトル画面に戻ります。

データの消去について

ゲームセレクト画面で「NEW　GAME」を選んで名前登録画面に進みます。登録済みのプレイヤー名を選んで、新たなプレイヤーの名前を登録すると、データが上書きされ、それまでのプレイヤーのデータが消去されます。

※データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

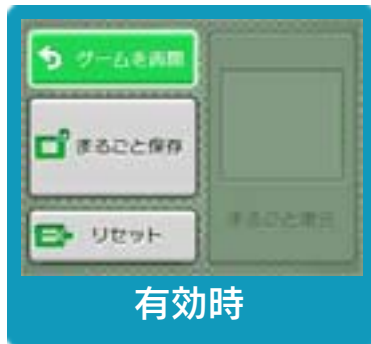
VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中にHOMEを押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓍ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について
　詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

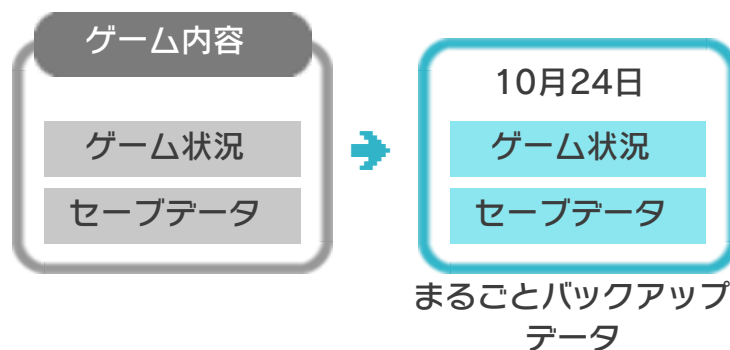
ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

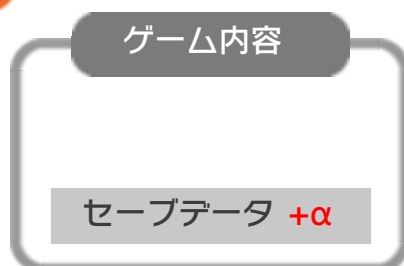
（例）

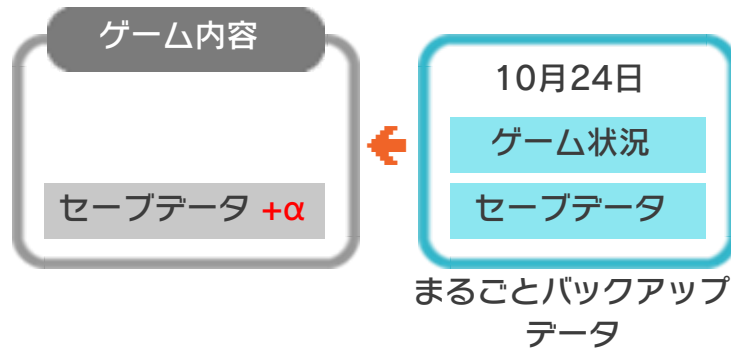
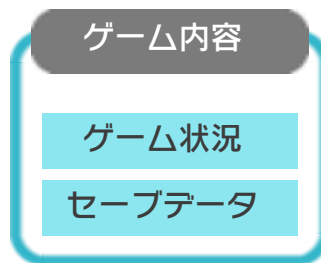
❶ 10月24日に、まるごと バックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ（➔） します。

10/24

まるごとバックアップデータ

❷ 10月28日に、ゲームを進めた内容（+α）をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28

ゲーム内容

セーブデータ +α

❸ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ（⬅）
10/28
ゲーム内容
セーブデータ +α
10月24日
ゲーム状況
セーブデータ
まるごとバックアップデータ
❹ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容（+α）が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。
10/28
ゲーム内容
ゲーム状況
セーブデータ

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。
VCメニュー表示中にⓇ+START+Ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときにⓁ＋Ⓡを同時に押しながらⓎで切り替えます。

8 ゲームの進めかた

ホール内にあるカップを目指して、ボールをショットします。カップにボールを入れると次のホールに進みます。

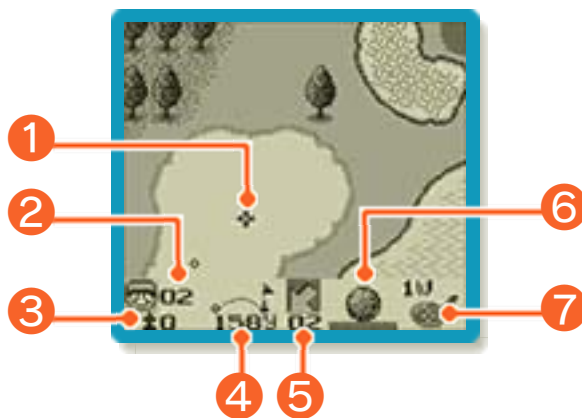
ホールにはそれぞれ標準打数（パー）が決められており、実際にショットした数とパーとの差が、そのホールでのスコアとなります。

全１８ホール（１ラウンド）を終えた後のスコアを競います。

9 画面の見かた

プレイ中の画面は「プレイ画面」「ホール画面」「グリーン画面」の３種類があり、Ⓑを押すごとに切り替わります。また、START を押すとスコア画面が表示されます。

プレイ画面

ボールとその周りの状況が表示されます。この画面でショットします。（→１０）

① カーソル

ショットの方向を示すカーソルです。

② 打数

このホールでボールをショットした回数です。画面上では「５０」まで表示されます。

③ スコア

現在の合計パーと、合計打数の差です。画面上では、「＋９９」まで表示されます。

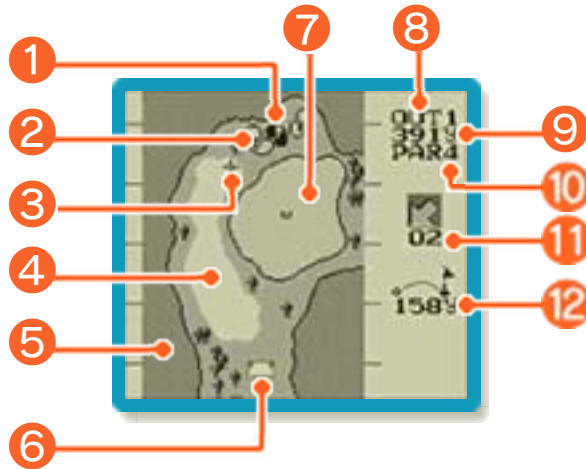
④ ボールからカップまでの距離（ヤード）

❺ 風の向きと強さ

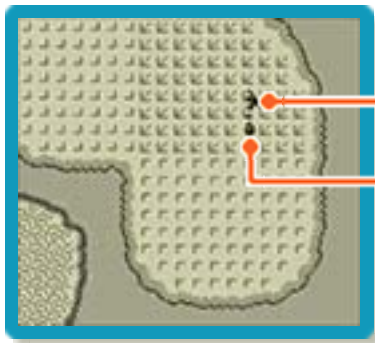
❻ ボールが置かれている状況

❼ クラブの種類（→１２）

ホール画面

プレイ中のホール全体が表示されます。
✚で画面をスクロールできます。

- ① グリーンとカップ
- ② バンカー
- ③ カーソル
- ④ フェアウェイ
- ⑤ OB
- ⑥ ティーイング・グランド
- ⑦ ウォーターハザード
- ⑧ ホールナンバー
- ⑨ ホールの距離（ヤード）
- ⑩ パー
- ⑪ 風の向きと強さ
- ⑫ ボールからカップまでの距離

グリーン画面

グリーンの傾斜（→１３）やカップの位置が表示されます。✚で画面をスクロールできます。

スコア画面

各ホールの打数や、これまでのスコアが表示されます。✚で画面をスクロールできます。

① ホールナンバー

② ホールの距離（ヤード）

③ 各ホールのパー

④ 距離の合計

ＯＵＴ(１～９ホール)とＩＮ(１０～１８ホール)それぞれの距離の合計です。

⑤ パーの合計

⑥ 打数

そのホールでボールをショットした回数です。画面上では「５０」まで表示されます。マークの意味は以下の通りです。

マーク	意味
Ⓗ	ホールインワン
Ⓐ	アルバトロス
◎	イーグル
○	バーディー
－	パー
△	ボギー
△△	ダブルボギー
△△△	トリプルボギー
×	それ以上

⑦ 打数の合計

⑧ スコアの合計

10 ショットの方法

ショットの手順は以下の通りです。

ショットの方向を決める

プレイ画面またはホール画面でカーソルを動かし、ショットの方向を決めます。

クラブの種類を決める

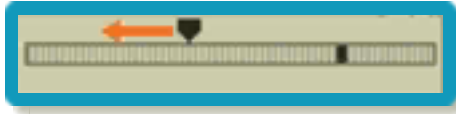
プレイ画面で✚を押し、クラブの種類（→１２）を決めます。

ショットする

プレイ画面でⒶを押すと、ボールの横にプレイヤーが立ちます。ショットインジケーターが表示され、以下の手順でショットを行います。

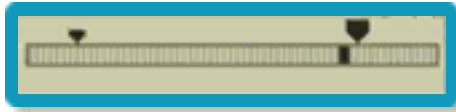
パター以外のクラブの場合

1．テイクバック

Ⓐを押すと、カーソルが左方向に動き始め、テイクバックを始めます。

2．最大バックスイング
→ダウンスイング

もう一度Ⓐを押すとカーソルが折り返し、ダウンスイングに入ります。折り返す位置によって、飛距離が変わります。

3．インパクト

３度目にⒶを押すとカーソルが停止し、インパクトの瞬間を決めます。

パターの場合

1．テイクバック

Ⓐを押すと、カーソルが左方向に動き始め、テイクバックを始めます。

2．インパクト

もう一度Ⓐを押すとカーソルが停止し、インパクトの瞬間を決めます。このときのカーソルの位置によって、インパクトの強弱が変わります。

11 トレーニングモード

好きなコースとホールを選んでプレイできるモードです。タイトル画面で✚を押しながら START を押すと、始めることができます。✚でコースを、✚でホールを選んで決定すると、トレーニング開始です。選んだホールは、何度でも繰り返しプレイできます

※別のホールをプレイするときは、一度リセットを行い、タイトル画面からやり直します。

クラブの種類と飛距離

クラブは１４種類あります。クラブの名称と、目安の飛距離は以下の通りです。

クラブ	飛距離（ヤード）	クラブ	飛距離（ヤード）
1W	２４０Y	６Ｉ	１５０Y
3W	２２５Y	７Ｉ	１３５Y
4W	２１５Y	８Ｉ	１２０Y
１Ｉ	２０５Y	９Ｉ	１１０Y
３Ｉ	１９０Y	PW	９０Y
４Ｉ	１８０Y	SW	７０Y
５Ｉ	１６５Y	PT	３０Y

※無風のときに、フェアウェイからショットした場合の距離です。風や傾斜、バンカーやティーグランドにより、飛距離に多少の差が出ます

ショットのコツ

インパクトのタイミングを調節したり、特定の操作をしたりすることで、さまざまなショットができます。

フックボール・スライスボール

フックボールは左へ曲がるボール、スライスボールは右へ曲がるボールで、ショット方向に障害物があるときや、横風の影響があるときに使います。
インパクトの瞬間を決めるときに、カーソルがジャストミートマークよりも右になるとフックボール、左になるとスライスボールになります。

高いボール

高く上がるため、樹木などの障害物を越えやすいボールです。その一方、風の影響を多く受けます。
テイクバックが始まってから、インパクトまでの間に、✚を押し続けてショットします。

低いボール

低く上がるため、風の影響を受けにくく、狙った方向に飛びやすいボールです。テイクバックが始まってから、インパクトまでの間に、✚を押し続けてショットします。

バックスピンのかかったボール

回転するため、グリーンへのアプローチの際に、狙った場所で止まりやすいボールです。クラブが３Ｉ～９Ｉ、ＰＷ、ＳＷのときにショットできます。
テイクバックが始まってから、インパクトまでの間に、✚または✚を押し続けてショットをします。ジャストミートマーク上にカーソルがあるときにインパクトをする必要があります。

スーパーショット

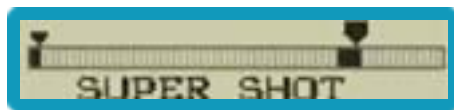
無風状態での最大の飛距離が得られるショットです。ティーイング・グランドからの第１打で、１Ｗのクラブを使ったときにのみ打つことができます。

１．テイクバック～ダウンスイング

Ⓐを押してテイクバックを始め、カーソルがショットインジケーターのもっとも左にある状態でもう一度Ⓐを押してダウンスイングに入ります。

２．インパクト

カーソルがジャストミートマークの上にある状態でⒶを押し、インパクトの瞬間を決めます。

13 アドバイス（2）

ラフについて

「ラフ」とはあしの長い芝のことで、深いラフ、普通のラフ、浅いラフの３種類があります。ラフはショットをするときの障害（抵抗）となり、ボールの飛距離が短くなります。

樹木について

ホール内には障害物の樹木があります。ショットの方向に樹木があるときは、高いボールをショットすると、越えやすくなります。

バンカーとは

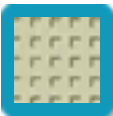
バンカーとは、砂地になっている場所のことです。バンカーからショットをするときは、クラブフェースのロフトの大きいもの（７Ｉ～９Ｉなど、クラブナンバーの大きいもの)やＰＷ・ＳＷを使うと、ショットがしやすくなります。

グリーンについて

ボールがグリーンに乗った後は、パターを使ってカップに入れます。
グリーンには傾斜（アンジュレーション）と方向があり、傾斜は以下の種類があります。

傾斜なし

傾斜に方向性がなく、狙った方向にボールが転がります。

やや強い傾斜

傾斜に方向性があり、矢印の方向にボールが転がりやすくなります。

強い傾斜

傾斜にさらに強い方向性があり、矢印の方向にボールが転がりやすくなります。

ペナルティー（罰打）

以下の状態になると、打数が加算されます。

ＯＢ（アウト・オブ・バウンズ）

プレイ禁止区域にボールが入った状態です。打数が初めのショットに＋１され、さらに元の位置から打ち直しになります（事実上、打数が＋２されて打ち直しとなります）。

ウォーター・ハザード

海、池、川などの水域にボールが入った状態です。打数が＋１され、ボールが最後にウォーター・ハザードの境界を越えた地点から打ちます（ドロップ・ボール）。

特別ルール

以下は、このゲームのみのルールです。

・グリーンにボールが乗ったときのショットは、ＰＴ(パター)以外使用できません。
・１ホールで５１打以上打っても、打数は５０のままで、それ以上カウントされません。

ゴルフの用語

ホールインワン

ティーイング・グランドから、１打でカップにボールを入れること。

アルバトロス

パーよりも３打少なくホール・アウト（カップにボールを入れてホール終了）したスコア。

イーグル

パーよりも２打少なくホール・アウトしたスコア。

バーディー

パーよりも１打少なくホール・アウトしたスコア。

パー

各ホールの標準的な所要打数。

ボギー

パーよりも１打多くホール・アウトしたスコア。

ダブルボギー

パーよりも２打多くホール・アウトしたスコア。

トリプルボギー

パーよりも３打多くホール・アウトしたスコア。

ティーイング・グランド（ティーグランド）

第１打をショットするための地域。

ホールカップ（カップ）

各ホールの目標地点。グリーン上にある、ボールを落とし込む穴。

パッティンググリーン（グリーン）

ホールカップを設置するために、芝を特別に短く刈り込んで整備されている地域。

フェアウェイ

芝を短く刈り込んで、ボールを打ちやすくしてある地域。

テイクバック

クラブを後方に引き始める動作。

ダウンスイング

クラブを振り下ろす動作。

インパクト

クラブヘッドがボールに当たる瞬間。